

**Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V  
Melalui Permainan  
SD Muhammadiyah Condong Catur Yogyakarta**

Oleh: Sri Wahyuningsih  
013124009

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas VD SD Muhammadiyah Condong Catur Yogyakarta Tahun Pelajaran 2004/2005 melalui permainan.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VD yang terdiri atas 21 siswa. Tindakan dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri atas dua pertemuan. Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti dan instrumen pendukung adalah dua pengamat lainnya, pedoman observasi, pedoman wawancara, perangkat pembelajaran antara lain rencana pembelajaran yang memuat rancangan permainan dalam kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa data hasil observasi, hasil wawancara, dan hasil dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif kualitatif dan untuk mengecek kebenaran data yang diperoleh dilakukan triangulasi data.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui permainan lomba yang dimodifikasi dengan memanfaatkan alat peraga model bangun ruang dengan mengadopsi pendekatan pembelajaran kelompok dan kooperatif yang terdiri dari kegiatan presentasi kelas/ceramah, diskusi kelompok dan kuis tanya jawab, pemberian tugas dan pekerjaan rumah, serta pemberian penghargaan/hadiah, motivasi belajar matematika siswa meningkat cukup drastis dari 25,25% menjadi 74,19%. (1) Upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa antara lain: (a) melakukan pendampingan dan bimbingan kelompok untuk memantau kegiatan belajar siswa, memberikan umpan balik, serta membantu siswa apabila menemukan kesulitan dalam belajar matematika, (b) memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membantu, bekerjasama, dan berdiskusi dengan teman satu kelompok dalam memahami tugas dan materi yang sedang dipelajari, (c) memberikan penghargaan berupa pujian, *applause*, ataupun tambahan skor untuk kelompok yang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, dan (d) mengkonklusikan siswa agar mengamati dan menemukan sendiri pengetahuan matematika yang sedang dipelajari dengan melibatkan manipulasi aktif pemahaman sifat-sifat dan bagian-bagian bangun ruang serta cara menggambar bangun ruang dan jaring-jaringnya dengan memanfaatkan alat peraga yang tersedia melalui permainan. (2) Perubahan positif selama diberikan tindakan antara lain: (a) suasana belajar di kelas menjadi lebih kondusif, (b) siswa semakin antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran antara lain: siswa lebih bersemangat dan percaya diri sehingga lebih berani mengungkapkan ide dan mengajukan pertanyaan apabila menemukan kesulitan dalam belajar, (c) siswa semakin senang terhadap pelajaran matematika serta senang belajar matematika, dan (d) banyaknya siswa yang memperhatikan penjelasan guru dan teman, serta aktif dalam mengerjakan tugas, berdiskusi, tanya jawab, dan mencatat dengan lebih rapi meningkat.

Kata kunci: Motivasi belajar, permainan.